

Chào các bạn, trước đây mình có hướng dẫn 1 bài làm kính lúp, nhưng nó khá sơ sài nên rất nhiều bạn mới học flash còn bối rối và nhiều thắc mắc hoặc có thể vẫn chưa làm được.

Hôm nay mình sẽ hướng dẫn chi tiết để bạn nào chưa làm được sẽ có thể hoàn thành và ứng dụng hiệu quả này rất tốt trong công việc hay xây dựng những ứng dụng mới.

Đầu tiên mình xin gửi vài ví dụ nữa để các bạn tham khảo trước khi chúng ta bắt đầu với TUT này:

Đây là kiểu mở cửa phòng khi di chuột. Bạn cũng có thể ứng dụng làm thêm thiệp gửi cho người thân yêu. Lúc đó có thể bạn hãy thay hình kính lúp tròn thành hình trái tim cho lãng mạn nhé.

Còn đây là kiểu thông thường:

Và đây là Demo cho TUT hôm nay:

Và tiếp là chúng ta bắt đầu nhé:

Bước 1:

Bạn hãy chuẩn bị 2 bức ảnh, 1 bức ảnh có kích thước nhỏ và 1 bức ảnh có kích thước lớn hơn. Trong ví dụ demo cho TUT này mình làm 1 bức ảnh có kích thước 450x320:

<http://aloflash.com/file/TUT/kinh-lup/kinh-lup-small.png>

Và 1 bức ảnh lớn có kích thước gấp 4 lần bức ảnh 450x320 là 1875x133:

<http://aloflash.com/file/TUT/kinh-lup/kinh-lup-big.png>

Các bạn nên làm bức ảnh lớn có kích thước lớn gấp số lần chèn (2 lần, 3 lần hoặc 4 lần) bức ảnh nhỏ. Để lúc code ta sẽ dễ dàng hơn.

Để làm ảnh lớn và nhúng các bạn có thể sử dụng công cụ **Paint** của **Windows** (Các bạn có thể [xem](#) thêm về cách sử dụng) hoặc sử dụng

Photoshop

hay 1 số phần mềm làm ảnh khác.

Sau khi đã có 2 bức ảnh rồi, chúng ta sẽ bắt đầu sang bước 2.

Bước 2:

Mở phần mềm Flash, tải 1 tài liệu Flash mẫu và chọn loại ActionScript 2.0.

Bước 3:

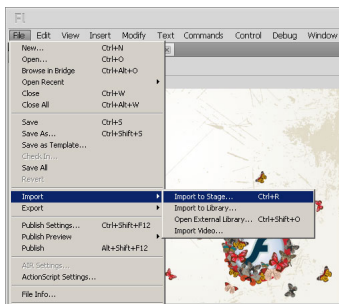
Import bức ảnh nhỏ (như trong ví dụ là: **kinh-lup-small.png**) bạn đã có vào Flash bằng cách
chọn: **File > Import > Import to**

Stage...

R

nhìn hình dưới đây:

hoặc nhấn (**Ctrl +**
).



Sau khi **Import** xong bạn chọn bức ảnh và căn chỉnh nó vào giữa khung làm việc của Flash (**Stage**

). bằng cách chọn hình ảnh và a

Import

vào và mở bảng

Align

bằng cách vào

Window > Align

hoặc nhấn (

Ctrl + K

) để chọn như sau:



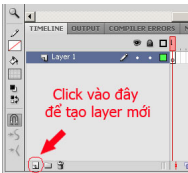
Làm kính lúp trong flash

Thứ hai, 23 Tháng 4 2012 09:20

Sau đó bạn hãy khóa Layer này để tránh việc di chuyển hay đóng khung nó, bằng cách click vào biểu tượng khóa chỉ có khóa như hình dưới đây:



Ok, giờ bạn tạo 1 layer mới bằng cách Click vào button mình đã khoanh đỏ:

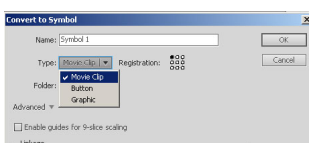


Sau đó bạn import bất cứ ảnh nào vào trong Flash như cách trên ở layer mới tạo ra.

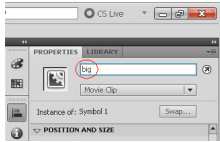
Như vậy chúng ta sẽ có 2 layer, với layer 1 sẽ chứa bất cứ ảnh nào và Layer 2 sẽ chứa bất cứ ảnh nào:

Bước 4:

Click chuột bất cứ ảnh nào nhấn **F8** để **Convert** nó thành dòng **MovieClip** như hình dưới đây:



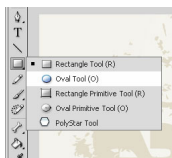
Bạn nhìn sang bảng **Properties** của MovieClip này thì ô **Instance Name** bạn đặt tên là **big**.



Sau đó bạn cũng khóa layer này lại và Click vào biểu tượng con mắt gần phía dưới của khóa để khóa layer này đi cho dễ dàng di chuyển, lúc cần thì ta lại bật con mắt để hiển thị layer này sau.

Bước 5:

Sử dụng công cụ **Oval Tool (O)** vẽ 1 vòng tròn (Khi vẽ bạn giữ phím **Shift** để tạo vòng trong suốt để). vòng tròn này sẽ chính là chiếc kính lúp sau này của chúng ta, do vậy khi vẽ bạn hãy cân nhắc vẽ đường kính cho phù hợp với file Flash của bạn.



Giữ phím Shift đồng công cụ **Selection Tool (V)** click chọn vào hình tròn vừa vẽ nhấn **F8** để **Convert**

nó thành đường

MovieClip

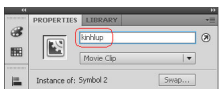
và đặt tên trong ô

Instance

Name là

kinhlup

làm xong bấm cũng khóa layer này đi nhé.



Vì ý là gì chúng ta đã có chức kính lúp nhưng mục nó gì kính lúp hình còn thiếu cái viền cho nó.

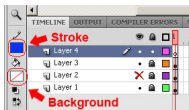
Bước 6:

Để có viền cho kính lúp, tạo 1 layer mới sử dụng công cụ **Oval Tool (O)** chúng ta chọn màu **Stroke**

(viền) và màu

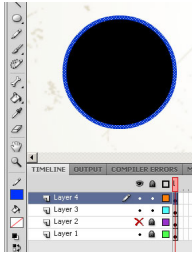
Background

(nền) là trong suốt nhé:

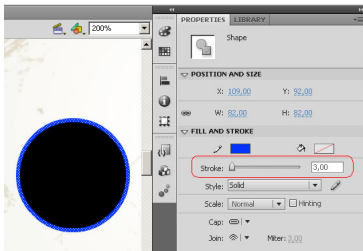


Sau khi đã chọn màu xong chúng ta tiếp hành vẽ viền cho kính, bấm vẽ sao cho cái viền **Stroke**

nó bao quanh hình kính lúp đi bước tiếp nhé.



Sau khi vẽ xong bạn có thể sử dụng công cụ **Selection Tool (V)** Click chuột vào đường viền và vẽ đường chèn để làm nó có viền. Vùng mình khoanh đỏ là đường viền, mình vẽ trong ví dụ này là **3**.



Giờ chúng ta nhấn **F8** để **Convert** cái viền này thành đường **MovieClip** và đặt tên nó là **Instance Name** là **vienkinh**

. Vậy là chúng ta đã hoàn thành công việc thiết kế cho bài tập này. Còn 1 công việc khá quan trọng nữa là tạo tâm cho các đối tượng

Symbol

(đối tượng) để khi code tâm của đối tượng sẽ là nơi ta mong muốn. Bạn có thể tham khảo bài viết này để xem cách tạo tâm:

<http://aloflash.com/forum/forum.php?mod=viewthread&tid=835&extra=page%3D1>

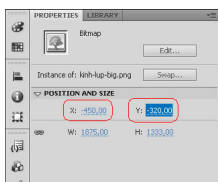
Với bài tập này bạn cần tạo tâm cho chức viền kính và chức kính lúp. Sau khi mình chỉnh sửa tâm nó sẽ có đường viền như sau:



(Tùy theo vị trí bạn muốn di kính lúp từ đâu mà tạo tâm ở đó nhé, thông thường nên chọn vào giữa để tiện, còn với những hình đặc biệt khác hình tròn thì bạn có thể tạo tùy ý theo sở thích).

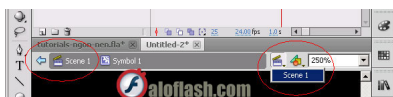
Vậy là xong với việc tạo tâm cho kính lúp và vị trí của nó.

Giờ bạn mở khóa và mở con mắt ở layer chứa hình ảnh đó. Sau khi đã mở mắt và khóa layer bạn sẽ dùng công cụ **Selection Tool (V)**, click đúp 2 lần vào bên trong **MovieClip** (ảnh ảnh) này. click chọn bạn click vào và SET lại để cho nó như sau:



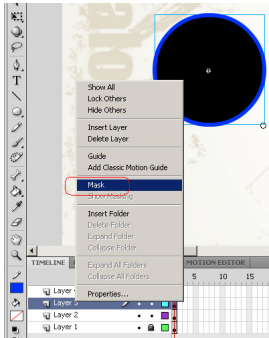
Các bạn để ý, mình chọn SET lại để là -450 và -320 cho hình ảnh này, vì hình ảnh còn có toạ độ 450x320 nên mình SET lại để của hình ảnh đó là -450 và -320 để khi Soi nó sẽ khớp với hình. (Với các bạn làm kích thước khác thì khi SET lại để nó sẽ tùy theo giá trị âm của kích thước ảnh như của bạn).

Chúng ta trở lại bên ngoài bằng cách vào 1 trong những chỗ mình khoanh đỏ.



Bước 7:

Click chọn **layer 3** (LAYER CHỮ A KÍNH LÚP) chuột phải chọn **Mask**:



Bước 8:

Tạo 1 layer mới Click vào Frame đầu tiên nhấn **F9** để mở bảng **ActionScript** và chèn vào đoạn code sau:

```
this.onEnterFrame = function () { kinhlup._x = _xmouse; kinhlup._y = _ymouse; vienkinh._x = _xmouse; vienkinh._y = _ymouse; big._x = _xmouse - _xmouse / 450 * big._width + big._width / 4; big._y = _ymouse - _ymouse / 320 * big._height + big._height / 4; };
```

Trong đó **450** và **320** là kích thước file Flash (hay hình ảnh nhúng) của bạn. Giá trị **4** là số lần nhúng chữ kích thước nhỏ vào hình ảnh. (nếu muốn to cỡ bạn nhúng thì bỏ thay số 4 thành 2 nhé).

Hãy thử nhấn **Ctrl + Enter** để xem kết quả nhé.

Vậy là chúng ta đã hoàn thành bài tập này.

Chúc các bạn vui vẻ và thành công.

aloflash.com

[Download](#)